

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI METODE *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) KELAS IV SDS HANG TUAH 6 JAKARTA UTARA
(2016)**

Iman Nur Syuhada

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS tentang sumber daya alam dan kegiatan ekonomi melalui metode *role playing* (bermain peran) yang berjumlah 30 siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Adapun prosedur penelitiannya meliputi: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan data pada siklus I, hasil belajar yang diperoleh sebesar 60% atau hanya 18 siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 (KKM). Pada siklus II, hasil belajar meningkat menjadi 83,3% atau sebanyak 25 siswa memperoleh nilai ≥ 70 (KKM).

Adapun penggunaan metode *role playing* (bermain peran) pada siklus I, pemantau tindakan guru dan siswa mencapai 66,6% dan pada siklus II mencapai 86,6%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDS Hang Tuah 6 Jakarta Utara.

Kata kunci: Hasil Belajar IPS, metode *role playing* (bermain peran)

**IMPROVE OUTCOMES IPS THROUGH ROLE PLAYING METHODE IN
FOURTH CLASS OF SDS HANG TUAH 6 JAKARTA UTARA**

(2016)

Iman Nur Syuhada

ABSTRACT

Classroom action research aims to improve IPS learning outcomes of natural resurces and economic activities through role playing methode totaling 30 students classroom action research was conducted using the model of Kemmis and Mc Taggart. The research procedures include: planning, implementation, observation, and reflection. The result of this study show the data in the first cycle, the results obtained by studying the 60% or only 18 students who received grades ≥ 70 . In the second cycle, learning outcomes increased to 83,3% or as many as 25 students received grades ≥ 70 (KKM).

Role playing methode use in the first cycle, monitoring the action of teachers and students reached 66,6% and the second cycle reached 86,6%. Based on these results in can be concluded that by using role playing methode to improve IPS learning outcomes fifth grade students at SDS Hang Tuah 6 Jakarta Utara

Keywords: learning outcomes IPS, role playing method